

UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR ANAK KELOMPOK B1 MELALUI BERMAIN MEDIA BAHAN PASIR DI TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI 1 DHARMA WANITA KECAMATAN PONTIANAK BARAT

Tri Hidar Sari

Program studi sarjana PG-PAUD, FKIP Universitas Muhammadiyah, Pontianak

Email : trihidar_sari@yahoo.com

Abstrak : Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada hari senin 13 juni 2013 dengan guru kelas B1 taman kanak-kanak Pertiwi 1 Dharma Wanita menunjukkan bahwa aktivitas yang berjalan adalah aktivitas berupa belajar moralitas, agama, membaca, mewarnai dan menggambar, berhitung, aneka keterampilan seperti menempel, melipat atau membuat hiasan, dan membentuk menggunakan pasir, Namun kegiatan menggunakan pasir sangat jarang sekali dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk melaksanakan metode bermain bahan pasir untuk meningkatkan kreativitas belajar anak kelompok B1 usia 5-6 tahun. Pemecahan masalah yang dilakukan melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif. penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus yang berhubungan satu dengan lain siklus selanjutnya merupakan perbaikan dari siklus berikutnya. adapun beberapa tahap yang dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas yaitu : 1) perencanaan 2) pelaksanaan tindakan 3) pengamatan 4) refleksi. Hasil Peningkatan Kreativitas Belajar Anak Kelompok B1 Melalui Bermain Media Bahan Pasir Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi 1 Dharma Wanita Kecamatan Pontianak Barat dalam aspek Keberanian pada siklus I, pertemuan pertama dan kedua memperoleh 11,11% dan 22,22%. Siklus II mencapai 35,29% dan 42,10%. Dan siklus III memperoleh 73,34% dan 85,72%. Kemandirian pada siklus I, pertemuan pertama dan kedua memperoleh 11,11% dan 22,22%. Siklus II memperoleh 41,18% dan 42,10%. Dan siklus III memperoleh 60% dan 78,57%. Orisinalitas pada siklus I, pertemuan pertama dan kedua memperoleh 0% dan 11,11%. Pada siklus II mencapai 29,42% dan 26,32%, dan pada siklus III memperoleh 66,67% dan 78,57%.

Kata Kunci : Kreativitas Belajar Anak, Bermain Media Bahan Pasir

Bermain pasir sangat menyenangkan bagi anak-anak dan penting untuk kegiatan belajar di sentra. Bahan-bahan yang alami ini mendorong anak-anak untuk mengeksplor dan bereksperimen sehingga anak-anak belajar tentang dunianya. ketertarikan anak-anak pada pasir dapat dimanfaatkan guru untuk

meningkatkan kreativitas anak. dalam bermain pasir memerlukan pengelolaan fasilitas yang efektif tanpa membatasi anak-anak untuk berpartisipasi secara aktif.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada hari senin 13 Juni 2013 dengan guru kelas B1 taman kanak-kanak Pertiwi 1 Dharma Wanita

menunjukkan bahwa aktivitas yang berjalan adalah aktivitas moralitas, agama, membaca, mewarnai dan menggambar, berhitung, aneka keterampilan seperti menempel, melipat atau membuat hiasan, dan membentuk menggunakan pasir, Namun kegiatan menggunakan pasir sangat jarang sekali dilakukan. Aktivitas-aktivitas tersebut memang sangat membantu anak untuk mengembangkan daya pikir, daya cipta termasuk membuat berbagai bentuk menggunakan bahan pasir. Namun demikian kesadaran guru untuk meningkatkan kreativitas anak masih rendah dan tidak adanya pengembangan metode sehingga anak-anak didik juga belum mampu untuk kreatif dalam bermain melalui media bahan pasir.

Metode pengajaran yang diberikan untuk meningkatkan kreativitas anak masih kurang optimal khususnya untuk meningkatkan kreativitas melalui media bahan pasir, Oleh karena itu, peneliti menerapkan bermain melalui media bahan pasir dapat meningkatkan kreativitas belajar anak di taman kanak-kanak Pertiwi 1 Dharma Wanita.

Adapun Fokus penelitian yang peneliti amati di kelas B1 Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Dharma Wanita

berupa belajar

Kecamatan Pontianak Barat adalah Bagaimanakah pemanfaatan media pasir yang ada di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Dharma Wanita Kecamatan Pontianak Barat?

Secara khusus pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran melalui bermain menggunakan media bahan pasir dalam rangka meningkatkan kreativitas anak di B1 Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Dharma Wanita Pontianak Barat?
2. Apakah terdapat peningkatan kreativitas anak melalui bermain menggunakan media bahan pasir di B1 Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Dharma Wanita Pontianak Barat?

Kreativitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak dengan bermain media pasir dimana anak diajak untuk bereksplorasi secara aktif dan menyenangkan. Kreativitas yang akan ditingkatkan dalam penelitian ini, yaitu anak berani, mandiri, dan orisinil membuat berbagai bentuk menggunakan pasir putih dan warna sesuai imajinasi anak, serta anak berani, mandiri, dan orisinil membuat berbagai bentuk menggunakan cetakan.

Utami Munandar (dalam Ali dan Asrori. 2011:41) mendefinisikan kreativitas sebagai berikut.”Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengolaborasikan suatu gagasan.”

Rogers (dalam Ali dan Asrori. 2011:42) mendefinisikan Kreativitas sebagai proses munculnya hasil-hasil baru ke dalam suatu tindakan. Hasil-hasil baru itu muncul dari sifat-sifat individu yang unik dan berinteraksi dengan individu lain, pengalaman, maupun keadaan hidupnya. Kreativitas ini dapat terwujud dalam suasana dalam kebersamaan dan terjadi apabila relasi antar individu ditandai oleh hubungan-hubungan yang bermakna.

Supriadi (Rachmawati dan Kurniati. 2010:13) mengutarakan bahwa “Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru. Baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada”. Menurut Yeni Rachmawati (2010: 57) “Permainan eksplorasi adalah proses pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran. Dan dapat

memberikan pengalaman belajar yang bermakna secara mandiri, mudah, menarik”.

Dworetsky
(Moeslichatoen.2004:24)

“Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu”. Sedangkan menurut Hildebrand (Moeslichatoen,2004:24)

“Bermain berarti berlatih, mengeksplorasi, merekayasa, mengulang latihan apa pun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa”.

Demikian fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas, dan perkembangan fisik anak. Meskipun demikian, orangtua harus tetap intens memperhatikan anak, terutama pola makannya. Sebab, banyak anak yang terlalu asyik dengna dunia permainannya menjadi lupa makan dan atau malas untuk makan. Pola makan yang tidak teratur tentu juga menjadi hal yang tidak baik karena

mengurangi asupan gizi yang menjadi faktor penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak.

Menurut Miarso (Fadhilah, 2012: 206) “Menyebutkan bahwa yang dinamakan media pembelajaran ialah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali”.

Rusman (Fadhilah, 2012: 206) “Menyebutkan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), merangsang pikiran, segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong proses pembelajaran.

bermain menggunakan media pasir termasuk dalam media visual karena pasir termasuk media realia. Realia yaitu Benda nyata (real thing) merupakan alat bantu yang paling mudah penggunaannya, karena kita tidak perlu membuat persiapan selain langsung menggunakannya. Yang dimaksud dengan benda nyata sebagai media adalah alat

penyampaian informasi yang berupa benda atau obyek yang sebenarnya atau asli dan tidak mengalami perubahan yang berarti.

Montolalu. (2007:6.25) “Pasir memiliki tekstur yang lain dengan lumpur dan tanah. Pasir juga digemari anak hingga dewasa karena pasir sangat bernilai tinggi dalam pendidikan”.

Departemen Pendidikan Nasional (2002:149) “Pasir adalah butir-butir batu yang halus”. kandungan tertentu dalam pasir lepas yang menyebabkan sifat pasir sangat mudah bergerak dan mengalir, sehingga mudah untuk digunakan bermain oleh anak.

Bahan-bahan yang digunakan dalam bermain menggunakan media pasir ini terdiri dari : pasir putih, bak, air, kardus bekas, pewarna makanan, mangkuk, dan cetakan. Bahan-bahan digunakan untuk menunjang kegiatan kreativitas belajar anak.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. “Metode deskriptif dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi atau data tentang fenomena yang diteliti, misalnya kondisi sesuatu atau kejadian, disertai dengan

informasi tentang penyebab sehingga mungkin muncul kejadian yang dideskripsikan secara rinci, urutan, dan jujur” (Arikunto. 2011: 26).

Bentuk pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif Menurut Moleong. (2007:11), “Dalam penelitian kualitatif data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka”. Peneliti memilih bentuk penelitian kualitatif dalam penelitian ini karena peneliti menjelaskan keadaan mengenai pelaksanaan pembelajaran meningkatkan kreativitas bermain anak kelompok B1 di Taman Kanak-kanak Pertiwi 1 Dharma Wanita Kecamatan Kalimantan Barat.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Suharsimi (Arikunto, 2011:58) menjelaskan Penelitian Tindakan Kelas melalui paparan gabungan definisi dari tiga kata, penelitian, tindakan, kelas. Sebagai berikut: 1. Penelitian adalah kegiatan mencermati suatu objek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti. 2. Tindakan adalah sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian

berbentuk rangkaian siklus kegiatan. 3. Kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelas B1 dengan jumlah 19 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 10 anak perempuan, dan dua guru.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan dokumentasi.

Menurut Sugiono (2013: 335) Analisis data kualitatif adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan pola hubungan tertentu atau menjadi hipotesis. Aktivitas dalam analisis data yaitu *data reduction*, *data replay* dan *conclusion drawing/verification*.

Menurut Sugiono (2013: 366) teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi triangulasi dan member check.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Penelitian Siklus I

Pelaksanaan kegiatan pada siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 19 dan 20 Agustus 2013. Rencana kegiatan siklus I

dirancang oleh peneliti dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Kolaborasi dengan guru menyusun rencana tindakan
- 2) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- 3) Mempersiapkan alat atau sumber belajar yang akan digunakan pada saat proses kegiatan berlangsung
- 4) Mempersiapkan format observasi dan evaluasi yang akan digunakan selama proses kegiatan setiap akhir siklus.

Hasil pengamatan terhadap kegiatan siklus I dapat dilihat bahwa dalam kegiatan anak masih terlihat belum optimal. Banyak anak yang tidak memperhatikan penjelasan guru. Saat proses kegiatan banyak anak belum bisa melakukan penjelasan guru

Saat proses pembelajaran berlangsung, guru sudah baik dalam menyampaikan pembelajaran. Namun, dalam kegiatan guru belum memberikan reward kepada anak. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan pengamatan dan penilaian terhadap aktivitas anak dan guru dengan menggunakan lembar pedoman observasi yang sudah disiapkan. Data hasil pengamatan pada pembelajaran siklus I.

Hasil kemampuan anak pada siklus I sebagian besar anak belum dapat mengembangkan kreativitasnya dengan menggunakan media pasir, adapun kelemahan anak antara lain, anak belum dapat memikirkan model dan cara membentuk menggunakan pasir yang akan dibuat anak dan anak masih kaku dalam menggunakan media bahan alam, selain itu guru belum optimal melaksanakan kegiatan pembelajaran seperti terlalu singkat dalam menjelaskan atau mendemonstrasikan tata cara membentuk menggunakan media pasir sehingga anak sulit untuk mengingat contoh yang telah diberikan guru. Untuk itu tindakan perbaikan diperlukan pada siklus berikutnya.

2. Penelitian Siklus II

Berdasarkan refleksi tindakan pada siklus I, maka pembelajaran dilanjutkan pada siklus II dengan tema lingkungan dan sub tema keluargaku. Sebagaimana rencana sebelumnya, rencana pembelajaran pada siklus II ini harus memperhatikan kekurangan yang terjadi pada pembelajaran siklus I. Pelaksanaan kegiatan pada siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu tanggal 28 Agustus dan 29 Agustus 2013.

Pengamatan terhadap proses pembelajaran yang berlangsung pada siklus II dilakukan oleh observer. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi seperti yang dilakukan pada siklus I. Hasil pengamatan terhadap kegiatan siklus II guru sudah baik dalam mempersiapkan alat atau media yang digunakan, menjelaskan proses pembelajaran, dan memberikan rangsangan kepada anak. Saat proses kegiatan, anak sudah mulai bisa melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru. Anak mulai tertib dalam kegiatan kreativitas yang diberikan guru kepada anak. Beberapa anak sudah mulai berkembang dalam kegiatan yaitu kegiatan membentuk menggunakan pasir warna. Hasil pengamatan terhadap guru, guru sudah baik dalam menyampaikan pembelajaran kepada anak, guru sudah baik dalam menyiapkan media pembelajaran dan guru sudah memberikan reward kepada anak.

Berdasarkan dari hasil pengamatan tindakan siklus II, Terdapat peningkatan dalam kegiatan bermain menggunakan media pasir yaitu dalam kegiatan membentuk menggunakan pasir warna, namun penelitian belum mencapai indikator kinerja yaitu 75% masih ada beberapa anak

yang masih belum berkembang dalam kegiatan membentuk menggunakan pasir warna ini. Saat guru menjelaskan, anak sudah mulai memperhatikan penjelasan dari guru. Hal ini terlihat ketika proses kegiatan bermain berlangsung, anak tidak bertanya lagi kepada guru karena sudah mengerti dengan kegiatan yang akan dilaksanakan. Guru mulai memberikan stimulasi kepada anak yang bisa dan memberikan reward kepada anak yang bisa. Anak mulai kreatif dalam melakukan kegiatan membentuk menggunakan media bahan pasir warna.

3. Penelitian Siklus III

Berdasarkan refleksi tindakan pada siklus II, maka pembelajaran dilanjutkan pada siklus III dengan tema lingkungan dan sub tema rumahku. Sebagaimana rencana sebelumnya, rencana pembelajaran pada siklus III ini harus memperhatikan kekurangan yang terjadi pada pembelajaran siklus II. Pelaksanaan kegiatan pada siklus III dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu tanggal 4 dan 5 Agustus 2013.

Pengamatan terhadap proses pembelajaran yang berlangsung pada siklus III dilakukan oleh observer. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi seperti

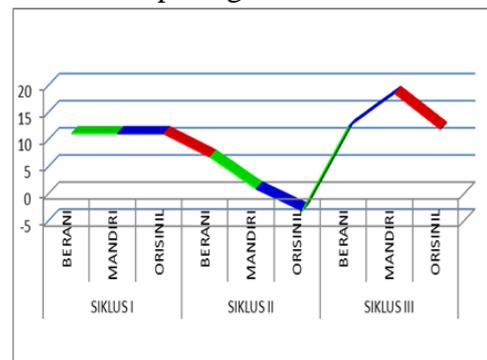
yang dilakukan pada siklus I dan siklus II. Hasil pengamatan terhadap kegiatan siklus III, guru sudah baik dalam mempersiapkan alat atau media yang digunakan, menjelaskan proses pembelajaran, dan memberikan rangsangan kepada anak. Saat proses kegiatan, anak sudah banyak yang bisa melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru. Anak juga sudah kreatif dalam melaksanakan kegiatan.

Berdasarkan dari hasil pengamatan tindakan siklus III, Sudah tercapainya standar indikator penilaian pada kegiatan bermain menggunakan media pasir. Dengan temuan-temuan sebagai berikut: 1. Kreativitas anak saat pelaksanaan kegiatan bermain menggunakan media pasir sudah terlaksana dengan baik. 2. Saat guru menjelaskan, anak sudah mulai memperhatikan penjelasan dari guru dan mulai kreatif dan aktif dalam bertanya. 3. Guru memberikan stimulasi dengan baik kepada anak yang belum bisa. Dan guru memberikan reward kepada anak yang bisa, sehingga memotivasi anak yang belum bisa untuk lebih berani, mandiri, dan orisinil dalam melakukan kegiatan. 4. Anak sudah mulai tertib dan kreatif dalam kegiatan bermain menggunakan media pasir. Berdasarkan hasil data terhadap

pelaksanaan pembelajaran pada siklus III kegiatan bermain menggunakan media pasir, dapat disimpulkan bahwa kreativitas pada siklus ke III ini secara umum telah berhasil dengan baik dan sesuai dengan harapan, baik peneliti maupun guru sebagai mitra dalam penelitian ini, dengan demikian siklus ke III ini dijadikan sebagai siklus terakhir dalam penelitian ini.

PEMBAHASAN Penelitian adalah kegiatan mer

Observasi penelitian dari tindakan siklus I sampai dengan tindakan siklus III melalui bermain media bahan pasir dalam meningkatkan kreativitas belajar anak, terjadi peningkatan dari masing-masing siklus yang dapat dilihat pada grafik berikut:



Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan membentuk menggunakan media pasir siklus I pada penilaian berani mengalami peningkatan sebesar 11,11%, sedangkan pada penilaian mandiri mengalami peningkatan sebesar 11,11%, Dan pada penilaian orisinil

mengalami peningkatan sebesar 11,11%. Selanjutnya, pada siklus II pada penilaian berani mengalami peningkatan sebesar 6,81%, sedangkan pada penilaian mandiri mengalami peningkatan sebesar 0,92%, Dan pada penilaian orisinil mengalami peningkatan sebesar -3,1%. Dan pada siklus III pada penilaian berani mengalami peningkatan sebesar 12,38%, sedangkan pada penilaian mandiri mengalami peningkatan sebesar 18,57%, Dan pada penilaian orisinil mengalami peningkatan sebesar 11,9%.

Kreativitas belajar anak mengalami peningkatan pada tiap siklusnya. Keberanian pada siklus I, pertemuan pertama dan kedua memperoleh 11,11% dan 22,22%. Siklus II mencapai 35,29% dan 42,10%. Dan siklus III memperoleh 73,66% dan 85,71%. Kemandirian pada siklus I, pertemuan pertama dan kedua memperoleh 11,11% dan 22,22%. Siklus II memperoleh 41,17% dan 42,10%. Dan siklus III memperoleh 60% dan 78,57%. Orisinalitas pada siklus I, pertemuan pertama dan kedua memperoleh 0% dan 11,11%. Pada siklus II mencapai 29,41% dan 26,31%, dan pada siklus III memperoleh 66,66% dan 78,57%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan melalui hasil yang diperoleh setelah diadakan analisis data, maka secara umum dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain menggunakan media pasir pada anak B1 Pertiwi 1 Dharma Wanita Kecamatan Pontianak Barat sudah baik. secara khusus dapat pula ditarik kesimpulan-kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan mencakup proses perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang dilakukan melalui III siklus dimanasetiap siklusnyaterdapat dua kali pertemuan. Kegiatan yang dilakukan dalam peningkatan kreativitas anak adalah bermain menggunakan pasir dengan menciptakan berbagai bentuk dari bahan pasir tersebut dengan kriteria penilaian yaitu keberanian, kemandirian dan orisinalitas.
2. Hasil yang dicapai dalam peningkatan kreativitas belajar anak B1 melalui bermain menggunakan media pasir di Taman Kanak-Kanak Pertiwi 1 Dharma Wanita Kecamatan Pontianak Barat menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I sampai siklus III yang dilihat dari hasil setiap akhir kegiatan pada masing-masing kriteria penilaian yaitu:

- a. Keberanian pada siklus I, pertemuan pertama dan kedua memperoleh 11,11% dan 22,22%. Siklus II mencapai 35,29% dan 42,10%. Dan siklus III memperoleh 73,66% dan 85,71%.
- b. Kemandirian pada siklus I, pertemuan pertama dan kedua memperoleh 11,11% dan 22,22%. Siklus II memperoleh 41,17% dan 42,10%. Dan siklus III memperoleh 60% dan 78,57%.
- c. Orisinalitas pada siklus I, pertemuan pertama dan kedua memperoleh 0% dan 11,11%. Pada siklus II mencapai 29,41% dan 26,31%, dan pada siklus III memperoleh 66,66% dan 78,57%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta dilaksanakan oleh peneliti, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Guru hendaknya memberikan kegiatan yang sesuai dengan kegiatan anak, dan memberikan kebebasan agar anak dapat bereksplorasi dengan kegiatan yang diinginkannya, selain itu guru diharapkan menyediakan media yang menarik untuk anak sehingga anak dapat termotivasi

atau semangat dalam mempergunakan media dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan kreativitas anak.

2. Sekolah hendaknya menyediakan sarana dan prasarana dalam menunjang proses pembelajaran sehingga guru dapat lebih mengembangkan kegiatan pembelajaran yang akan diberikan kepada anak.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2011).

Penelitian Tindakan Kelas. (cetakan ke-3). Jakarta: Gaung Persada.

Asmawati, L. dkk. (2010).

Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini. (cetakan ke-5). Jakarta: Universitas Terbuka.

Kreativitas anak saat pelaksanaan

Ali, M. & Asrori, M. (2011).

Psikologi Remaja. (cetakan ke-7). Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Tindakan adalah sesuatu gerak Departemen Pendidikan Nasional. (2002). **Kamus Besar Indonesia.** Jakarta.

Moleong, L, J. (2007).

Metodologi Penelitian Kualitatif. (cetakan ke-24). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Montolalu, B. E. F. (2007).
Bermain dan Permainan Anak.
(cetakan ke-5).
Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rachmawati, Y. & Kurniati, E. (2010). **Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak.** (cetakan ke-1). Jakarta: Prenada Media Group.
- Moeslichatoen, R. (2004). **Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak.** (cetakan ke-1) Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiono. (2013). **Metode Penelitian Pendidikan.** (cetakan ke-16). Bandung: Alfabeta.
- Sefeeldt, C. & Wasik, B. A (2008). **Pendidikan Anak Usia Dini.** (cetakan ke-1). Jakarta: PT. Indeks.
- Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 **Tentang Sistem Pendidikan**
- Wiriaatmadja, R. (2008). **Metode Penelitian Tindakan Kelas.** (cetakan ke-5). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wiyani, A. N. & Barnawi. (2012). **Format PAUD.** (cetakan ke-1). Jogjakarta: AR-RUZZ Media.
- Zaman, B. dkk. (2007). **Media dan Sumber Belajar TK.** (cetakan ke-4). Jakarta: Universitas Terbuka
- HTTP:// Ali
Priyono.shvoong.com/ 2012/
januari/ **Kelebihan dan Kekurangan Bermain.**
Diakses pada senin 23
september 2013 jam 11.20 am